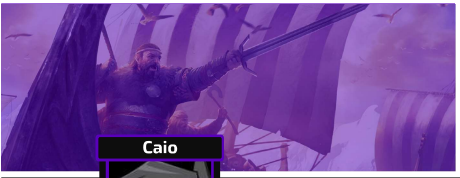
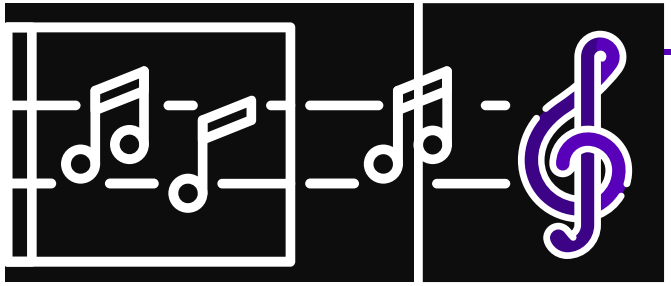




Caio

Como o som conta histórias em GWENT

Quem nunca jogou Gwent não sabe o que está perdendo.

O jogo, além de um Card Game muito curioso, divertido e bem estruturado, tem as premium cards mais legais do planeta!

Gwent. In-game screenshot. © by CD Projekt RED.

Todas as cartas premium tem animações únicas e efeitos visuais maravilhosos!

Mas o que torna essas cartas realmente especiais são os efeitos sonoros:

Você acredita que eles contam histórias diferentes para cada uma das cartas?

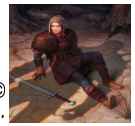
Desafio

Vamos fazer um desafio! Nós vamos assistir a animação com efeitos sonoros de uma das cartas de Gwent.

E você está oficialmente desafiado(a) a adivinhar a história por trás dessa carta.

Eu prometo que te ajudo com algumas perguntas!

Clique na carta Jutta An Dimun abaixo, e assista à animação de 8 segundos.



Gwent. Jutta an Dimun. © by CD Projekt RED.

Você pode assisti-la quantas vezes quiser. E você vai usar especialmente o seu sentido da audição e sua intuição para responder as perguntas abaixo:

1) Por que você acha que Jutta está no chão?
2) Que emoção ela está expressando? Ela está amedrontada, triste, feliz...?
3) Quais são as intenções do personagem que está em pé?
4) Qual você acha que é a relação pessoal entre as duas personagens?
5) O que você imagina que (provavelmente) aconteceu depois dessa cena?

Como você pode perceber, existe bastante espaço para interpretação.

E agora que você respondeu as perguntas, tente formular uma teoria final sobre qual seria a história por trás dessa carta/animação.

Você percebeu que muitas das pistas para entender o que está acontecendo não estão na animação visual?

Elas se encontram no som!

História

Agora que você já se dedicou para criar suas hipóteses, vamos desvendar a história por trás dessa carta!

O Gwent é um jogo de cartas desenhado ao redor do universo de The Witcher.

Por conta disso, grande parte das personagens das cartas já existem em algum jogo da franquia.

Jutta an Dimun, apelidada de Iron Maiden, é uma personagem que aparece em The Witcher 3.

E ela tem uma história bem legal no jogo!

Desde a infância, Jutta dedicou a maior parte de seu tempo desenvolvendo suas habilidades de combate e espada.

E certo dia, ela fez um voto à Freya de que ela só se casaria e teria filhos com o homem que a derrotasse em um combate.

E muitos tentaram ao longo dos tempos, mas nenhum conseguiu. Ela era uma guerreira e tanto!

Até que Geralt de Rivia se encontra com Jutta. Aí, os jogadores têm a opção de desafiá-la para um combate.

The Witcher 3. Jutta and Geralt. © by CD Projekt RED.

Caso Geralt vença o combate, Jutta o convida para fazer uma visita à sua casa, se deliciar com tainha, vinho e... outras coisas.

Em poucas palavras, Geralt e Jutta muito comumente acabam formando um par romântico em The Witcher 3.

E essa é a história que inspirou a carta!

Jutta estava no chão porque havia perdido um combate contra Geralt. Ambos estavam felizes e as intenções de Geralt não eram de matá-la.

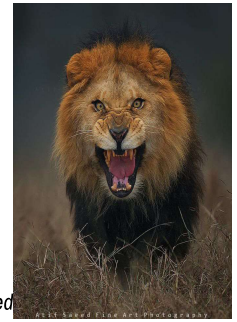
A partir dali, ele visitaria Jutta para tomar um suco de laranja e eles provavelmente se tornariam um casal feliz para sempre.

Sensibilidade Auditiva

No final, nosso desafio foi um teste para que pudéssemos notar como nosso ouvido é sensível.

E é essa sensibilidade que nos orienta no dia-a-dia.

Se você escutasse um rugido de leão próximo a você, seu corpo ativaria o instinto de lutar ou fugir e você ficaria atento(a) ao perigo iminente.



© by Atif Saeed

Por outro lado, se você escutasse um nenê gargalhando e se divertindo, seu corpo (provavelmente) reagiria com sensações positivas e bem humoradas.

Os profissionais de áudio por trás dos jogos utilizam dessa nossa sensibilidade auditiva e de nossa cultura para criar experiências sonoras precisas e funcionais.

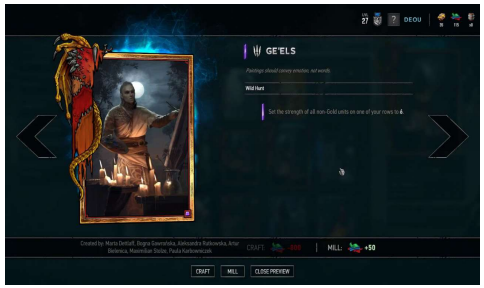
No caso da carta Jutta an Dimun, é possível perceber que o timbre da voz masculina é de Geralt.

E que ambas as personagens estão interagindo entre si de forma positiva.

O processo de construir sons como esse, com várias camadas sonoras, e "desenhar" quais sons estarão em evidência é chamado de Sound Design.

Sound Design

E eu te convido novamente a abrir o vídeo a seguir e ouvir mais alguns segundos de sons das cartas de Gwent, criados a partir do processo de Sound Design.



Gwent. In-game screenshot. © by CD Projekt RED.

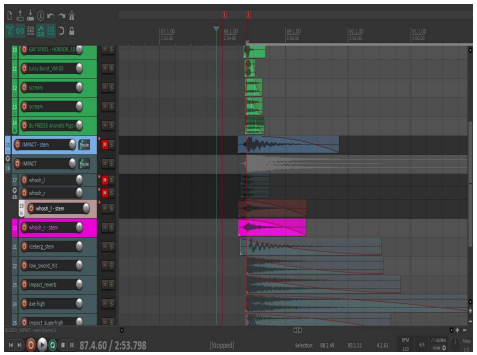
O Design de Som é o segredo por trás dos sons sci-fi de Star Wars, dos Saltos de Fé de Assassin's Creed e de todos os ataques e magias de League of Legends.

E você acredita que a maioria dos sons desses jogos são sons "compostos"?

Um passo de personagem, por exemplo, tem o som da vestimenta, do tipo de solo, da mochila e da espada se movimentando.

Tudo junto e misturado — literalmente!

> ***"É muito comum dez segundos de Sound Design significar dezenas de sons organizados e processados com diversas técnicas."***



Essa imagem é um exemplo de uma sessão minha de Sound Design no Reaper.

Para sonorizar uma animação, que tinha por volta de 15 segundos, foram usados mais de 20 sons.

Todos eles passaram por algum processo de edição, seja no corte, fade in / fade out, ou na adição de efeitos de processamento como Reverb e Echo.

E o grande detalhe é que: como nossa audição é bem precisa, os sons necessitam de cuidados meticulosos para que fiquem com a qualidade ideal.

Sabe quanto tempo eu levei para terminar essa sessão para a animação de 15 segundos?

Pelo menos umas dez horas.

Desenhar sons é tão complexo e técnico quanto desenhar personagens e cenários.

Expandindo o conhecimento

Agora você já pode contar para sua família como o Sound Design é usado para contar histórias nos jogos.

Caso você tenha interesse em se aprofundar ainda mais no Áudio de Gwent, saiba que a principal inspiração para escrever este artigo foi uma entrevista com a Paula Karbowniczek[1].

Ela é uma das principais Sound Designers do jogo.

E este assunto também já foi abordado duas vezes na revista, onde a Jully Anne explicou a importância da Sonoplastia nos games[2], e onde o Sir Lobo mostrou como nós podemos usar técnicas de Foley para criar nossos próprios efeitos sonoros[3].

Quando falamos de Áudio para Games, é muito comum pensarmos unicamente nas composições musicais.

Mas o mundo do Sound Design é tão vasto e mágico quanto o Musical — porém muito pouco explorado!

O que você está esperando para expandir seu conhecimento neste universo?

Referências e Inspirações

[1]: Gwent. Segredos de Design de Som com Paula Karbowniczek. Disponível em: https://www.playgwent.com/pt-BR/news/37966/segredos-de-design-de-som-com-paula-karbowniczek

[2]: Jully Anne. A Importância da Sonoplastia nos Games. Make the RPG. Edição 09. Página 28. Disponível em: http://www.condadobraveheart.com/forum/Portal/Make_The_RPG/MRPG-ED09.pdf

[3]: Sir Lobo. Além de um Tema Bonito. Make the RPG Edição 16. Página 78. Disponível em: http://www.condadobraveheart.com/forum/Portal/Make_The_RPG/MRPG-ED16.pdf

PARCERIA

A visão de uma garota gamer sobre o mundo dos jogos

GAROTANOCONTROLE.COM.BR